

Titel: Hoe klinkt zo iemand?

Groep: 4.

Werkvorm(en): hoorspel.

Activiteit: De kinderen maken een hoorspel over een bepaalde rol en presenteren dat aan elkaar.

Opmerking: tijdens de uitvoering van de hoorspelen zit het publiek met de rug naar de spelers toe. Je kunt de spelers ook achter een scherm o.i.d. plaatsen.

Inleiding.

De groep zit in een kring op stoelen. Vertel dat de dramales over hoorspel gaat. Vertel wat hoorspel is, dat het een geluidenverhaal betreft dat vooral vroeger voor de radio werd gemaakt.

Op de linkensite die bij deze methode hoort is een link opgenomen waarmee je een filmpje over hoorspel aan je kinderen kan laten zien. Als je dit wil, doe het dan voorafgaand aan de les. Ook kun je een fragment van een hoorspel laten horen (van een Efteling-cd bijvoorbeeld), en geef vooral met eigen stemimitatie een indruk van de werkvorm hoorspel.

Inventariseer welke geluiden kinderen met hun stem kunnen imiteren en doe dat meteen klassikaal na. Als er dierengeluiden worden gemaakt hou dan voor ogen dat dieren geen letters kennen (een hond zegt niet 'waf' of 'blaf').

Warming up klassikaal.

De groep zit in een kring op de grond.

Instructie:

Hoe klinken soldaten die voorbij marcheren?

Hoe klinkt een schoolklas in de bus?

Hoe klinken dwergen in het bos?

Hoe klinken piraten op hun boot?

Hoe klinken dieren in het oerwoud?

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *De één maakt straks een geluid dat bij een bepaalde plek hoort. A sluit de ogen, B maakt een geluid. A raadt pas om welke plek het gaat als B klaar is, en dan wisselen jullie.*

Doe dit vóór. Laat de groep de ogen sluiten en zeg iets als 'Jullie mogen niet duiken en elkaar niet onder duwen. Kom er maar voorzichtig uit, en niet naar het diepe'. De groep raadt dat het om het zwembad gaat en dit de zwemjuf of meester.

Tips voor kinderen die er niet uit komen: boerderij, spookkasteel, schoolplein, dierentuin, treinstation.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een hoorspel te maken over een bepaalde rol. Daar krijgen jullie een geluidenlijstje voor, je mag dat gebruiken maar het hoeft niet, het zijn maar tips.*

Opdrachten: ridder, brandweer, popster en indiaan. Maak werkgroepen en verdeel de opdrachtkaarten.

Geluidenverhaal:

Het onderwerp van jullie geluidenverhaal (hoorspel) is: De Ridder.

Tips:

Paardengeluiden.

De smid (hard slaan om een zwaard te maken, Sssshhh als het hete zwaard in het water wordt gelegd).

Kippen en geiten op straat.

Verkopers van fruit op straat.

Trompetten uit het kasteel.

Gevecht met een andere ridder.

Gejuich als de ridder heeft gewonnen.

Geluidenverhaal:

Het onderwerp van jullie geluidenverhaal (hoorspel) is: De Indiaan.

Tips:

Natuur: vogeltjes, wind, een wolf in de verte...

Trommelgeluiden (met je vuist op de grond).

Paardengeluiden.

Dansen om een vuur.

Indianengeluiden.

Pijl en boog.

Pistoolschoten van cowboys.

! alles een beetje door elkaar.

Geluidenverhaal:

Het onderwerp van jullie geluidenverhaal (hoorspel) is: De Brandweerman.

Tips:

Geluid van vuur.

Brandalarm.

Paniek: Bel snel! Snel!

Rennen van brandweermannen.

Auto starten.

Sirene.

Blusgeluiden.

Gejuich als het vuur uit is.

Geluidenverhaal:

Het onderwerp van jullie geluidenverhaal (hoorspel) is: De Popster.

Tips:

Auto rijden.

Gegil in de verte (heel zacht).

Stem oefeningen vooraf (lalalalaaaaa).

Gegil: 'Mag ik een handtekening?'

Bodyguards: 'Aan de kant, laat ons erdoor!'

Omkleden: 'Hoe zie ik eruit?'

Muziek, gegil, applaus door elkaar.

Dank: 'Bedankt, jullie waren geweldig publiek!'.